

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh penulis sangat dipengaruhi oleh penelitian-penelitian sebelumnya yang digunakan sebagai bahan kajian dan perbandingan. Penelitian yang dijadikan sebagai pembanding ini berfokus pada topik gangguan kesehatan mental, metode yang digunakan, dan sumber dari *website*. Berikut ini adalah penelitian-penelitian yang berkaitan dengan topik tersebut.

Penelitian yang berjudul "Pembangunan Sistem Informasi Perjalanan dan Wisata Berbasis Web pada Raja Ampat Tom's *Adventure*" dilakukan oleh Frits Gerit John Rupilele pada tahun 2021. Dalam penelitian ini, situs web perjalanan dikembangkan dengan menggunakan metode *waterfall*. Metode ini dipilih karena pendekatannya yang terstruktur dan berurutan dalam pengembangan sistem. Tujuan penerapan metode *waterfall* adalah untuk menciptakan situs web yang lengkap dengan fitur-fitur seperti informasi harga tiket perjalanan, promosi, serta kemampuan untuk melakukan pemesanan tiket tur dan perjalanan secara daring[15].

Penelitian kedua yang berjudul "Rancang Bangun *Marketplace Tour dan Travel* di Kota Semarang" dilakukan oleh Muhammad Syahrul Rizal dan Veri Julianto pada tahun 2019. Dalam penelitian ini, mereka mengembangkan sebuah aplikasi *Marketplace Tour dan Travel* dengan menggunakan metode *Design Sprint* yang berisi konsep *Design Thinking*. Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk membantu sekelompok orang dalam menciptakan produk, layanan, atau fitur baru. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*. Untuk memastikan *website* berfungsi dengan sempurna dan bebas dari *bug*, peneliti melakukan pengujian menggunakan metode *black box*, yang mencakup pemeriksaan menyeluruh setiap fitur di web. Hasil pengujian menunjukkan bahwa web ini mencapai tingkat keberhasilan sebesar 92% secara keseluruhan[16].

Penelitian ketiga yang berjudul "Pengembangan Aplikasi Pemesanan Paket Wisata Berbasis Web (Studi Kasus: CV. Yukkita *Tour And Travel* Rantauprapat)" karya Ayu Widya Sari pada tahun 2022 berfokus pada pengembangan aplikasi *tour* dan *travel* berbasis web menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*. Dalam penelitian ini, penulis memilih metode *waterfall* sebagai pendekatan pengembangan yang efisien dalam batasan waktu proyek. Tujuan utama aplikasi ini adalah memudahkan admin dalam memantau jadwal keberangkatan pelanggan sesuai dengan tanggal yang telah ditentukan. Selain itu, admin dapat mencari data pelanggan, melihat rincian pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan, serta mengakses laporan transaksi bulanan atau tahunan. *Website* ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam mendapatkan informasi mengenai berbagai produk wisata yang ditawarkan oleh perusahaan[17].

Penelitian yang dilakukan oleh Nabila Ratna Febriani dan Nina Sariana dengan judul "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Paket Tour dan Travel Berbasis Web (Studi Kasus: Rafi *Tour and Travel* Jakarta)" bertujuan untuk mengembangkan Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata melalui platform web. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan kerangka kerja *CodeIgniter* dan dirancang menggunakan pendekatan *Unified Modelling Language (UML)*. Pembuatan sistem informasi ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk mempermudah proses pemesanan paket wisata, sehingga prosesnya menjadi lebih efisien dan efektif[18].

Penelitian berikutnya yang dilakukan oleh Sintia Ika Anggraini berjudul "Desain dan Implementasi Sistem Informasi *Travel* Berbasis Web untuk Jaya Abadi *Travel*." Penelitian ini sedang mengembangkan sebuah platform web yang dirancang untuk memudahkan pemesanan paket perjalanan wisata, dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*. Sistem ini dirancang menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* sebagai metode perancangannya. Platform ini bertujuan untuk mempermudah proses pemesanan paket wisata serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses tersebut[19].

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Yan-Jun Wang dan Zi-Xuan Song dengan judul “*Urban Tourism APP Design Research for Luoyang based on Distinctive Local Culture*” bertujuan untuk mengembangkan aplikasi Android yang mengimplementasikan *Augmented Reality* (AR). Aplikasi ini dirancang dengan desain dinamis untuk menarik pengguna dan memberikan pengalaman berbeda mengenai sejarah budaya Luoyang melalui teknologi AR[20].

Penelitian yang dilakukan oleh Yohandes Efindo, Lukito Edi Nugroho, dan Ridi Ferdiana pada tahun 2019 berjudul "Perancangan Sistem Perencanaan Wisata Dua Arah dengan Desain Berbasis Pengguna (*User Centered Design*)". Penelitian ini mengembangkan sistem informasi berbasis *Android* dengan desain yang dibuat menggunakan *Adobe XD*, serta menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Untuk menguji sistem ini, digunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu pengguna dalam merencanakan perjalanan wisatanya, termasuk mengetahui kondisi lalu lintas, cuaca, dan tingkat keramaian tempat wisata. Hasil evaluasi menggunakan metode SUS menunjukkan bahwa prototipe ini mendapatkan skor 70,87, yang berarti prototipe tersebut dapat diterima dan efektif dalam membantu pengguna merencanakan perjalanan wisatanya[21].

Penelitian lain yang dilakukan oleh Sri Soedewi, Arry Mustikawan, dan Wirania Swasty pada tahun 2022 adalah tentang penerapan metode *Design Thinking* dalam perancangan website untuk Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) bernama Kirihuci. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan website UMKM dengan pendekatan yang tidak hanya memperhatikan tampilan antarmuka (*user interface*) dan pengalaman pengguna, tetapi juga fokus pada pengujian kegunaan menggunakan metode *Usability Testing*. Metode ini bertujuan untuk memperbaiki solusi permasalahan, mendapatkan umpan balik dari pengguna, dan memahami kebutuhan pengguna secara mendalam untuk menciptakan desain yang lebih baik sesuai dengan preferensi mereka[22].

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Soedewi, Arry Mustikawan, dan Wirania Swasty pada tahun 2022 berfokus pada penerapan Metode *Design Thinking* dalam proses perancangan situs web untuk Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) bernama Kirihuci. Dalam penelitian ini, tidak hanya aspek tampilan (*user interface*) dan pengalaman pengguna yang menjadi fokus utama, tetapi juga dilakukan tahap pengujian menggunakan Metode *Usability Testing*. Pendekatan ini bertujuan untuk tidak hanya memperbaiki solusi masalah yang ada, tetapi juga untuk mendapatkan umpan balik yang berharga dari pengguna situs web. Melalui kegiatan ini, para peneliti dapat lebih memahami kebutuhan dan keinginan pengguna secara mendalam, sehingga dapat menghasilkan desain yang lebih sesuai dengan preferensi mereka. Hasil umpan balik dari kegiatan usability testing menunjukkan bahwa respon dari pengguna terhadap situs web tersebut dikategorikan sebagai "BAIK"[23].

Studi yang dilakukan oleh Jessica Ayu Trinovanti dan Ismiarta Aknuranda pada tahun 2023 membahas tentang bagaimana merancang pengalaman pengguna aplikasi agen perjalanan menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Fokus utama penelitian ini adalah memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat memberikan kepuasan sesuai dengan harapan pengguna saat menggunakannya. Metode pengukuran kepuasan pengguna yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua skala UEQ memiliki nilai rata-rata di atas 0,8, menunjukkan kategori yang positif. Selain itu, hasil perbandingan dengan prototipe *benchmark* juga menunjukkan kategori yang sangat baik[24].

Penelitian yang dikembangkan dengan judul “Rancang Bangun *Website Outrek Tour Travel* Menggunakan Metode *Design Thinking*” ini akan dilakukan analisis sebagai pembandingan dengan penelitian terdahulu pada Tabel 2.1

Pada Tabel 2.1 berisikan ringkasan penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

No	Judul/Penerbit/Tahun Terbit	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Critisize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
1	Rancang Bangun Sistem Informasi <i>Tour dan Travel</i> Berbasis Web Pada Raja Ampat Tom's <i>Adventure</i> (jurnal jendela ilmu Vol. 2, No. 2, Desember 2021, hlm. 58-63)[15]	Perancangan sistem informasi ini mempermudah dalam promosi dan pemesanan tiket wisata	Keamanan data dan keandalan dalam <i>system</i> masih kurang	Keamanan data <i>user</i> masih perlu ditingkatkan agar tidak terjadi pencurian data	Otomatiasi meningkatkan dalam hal efisiensi, namun perlu mempertimbangkan juga pendekatan secara fisik	Sistem Informasi ini meningkatkan dalam hal efisiensi pemesanan dan promosi. Namun kombinasi strategi dalam media cetak juga dapat memberikan hasil yang optimal
2	Rancang Bangun Aplikasi <i>Marketplace Tour dan Travel</i> Di Kota Semarang (Jurnal Sains dan Informatika Volume 5, Nomor 1, Juni 2019)[16]	Aplikasi <i>marketplace</i> ini memberikan kemudahan dalam membandingkan harga dari penyedia <i>tour travel</i> yang berbeda	masih perlu diperhatikan dalam aspek keamanan data dan efisiensi dalam interaksi	Keterbatasan dalam cakupan <i>tour travel</i> yang terdaftar dalam <i>marketplace</i>	Menawarkan solusi efektif untuk mencari paket wisata sesuai dengan anggaran dan memungkinkan pengguna membandingkan harga dari berbagai penyedia wisata	Membandingkan harga dari berbagai penyedia wisata menjadi lebih mudah melalui aplikasi ini. Namun, tetap penting untuk mempertimbangkan bahwa beberapa pengguna mungkin menginginkan interaksi langsung dengan agen wisata untuk mendapatkan rekomendasi yang lebih personal
3	Rancang Bangun aplikasi pemesanan paket perjalanan berbasis web untuk CV. Yukkita Tour merupakan	admin dapat memonitor jadwal keberangkatan dan detail	Peningkatan fasilitas dan fitur tambahan juga diperlukan untuk	Diperlukan peningkatan dalam hal fasilitas serta manfaat bagi	Aplikasi ini memiliki kelebihan dalam memudahkan tugas admin dalam	Aplikasi ini membawa kemudahan dalam pemesanan paket wisata. Meskipun perlu perhatian

No	Judul/Penerbit/Tahun Terbit	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Critisize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
	fokus dari studi kasus ini. (Studi Kasus : CV. Yukkita <i>Tour And Travel</i> Rantauprapat Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JCoInS) yang diterbitkan oleh Program Studi Sistem Informasi, Fakultas <i>Sains & Teknologi</i> , Universitas Labuhanbatu pada Volume 3, Nomor 1, edisi Februari 2022, menghadirkan konten pada halaman 49-59[14]	pemesanan dengan lebih efisien.	memperkaya pengalaman pengguna	pelanggan setelah mendaftar akun.	monitoring dan pengolaan data	pada aspek keamanan dan penambahan fitur, aplikasi ini memberikan solusi praktis untuk pelanggan dan mempermudah tugas admin dalam pengelolaan data.
4	Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan paket <i>Tour dan Travel</i> berbasis <i>website</i> (studi kasus : rafi tour and travel jakarta)[18]	Meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pemesanan sehingga memungkinkan pelayanan yang lebih lancar dan hemat waktu.	Masih perlu dipertimbangkan untuk memperluas fitur seperti peningkatan kemampuan pelacakan paket wisata atau integrasi dengan layanan pembayaran yang lebih luas.	Belum dilengkapi fitur pelacakan status pemesanan paket <i>tour</i> untuk memudahkan <i>user</i> dalam memantau pesanannya	Mempermudah proses pemesanan paket <i>tour</i> , dan masih kurang dalam fitur <i>review</i> pemesanan dan proses pelacakan pemesanan	Dengan <i>system</i> informasi ini dapat memudahkan <i>user</i> dalam pemesanan paket <i>tour</i> , meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pelayanan
5	Rancang Bangun Sistem Informasi <i>Travel</i> Berbasis Web Pada Jaya Abadi <i>Travel</i> (JASIE “Jurnal Aplikasi	Dengan membuat <i>system</i> informasi ini memudahkan dalam	Masih perlu dipertimbangkan untuk menambah fitur pembayaran	Biaya pembuatan sistem informasi ini membutuhkan biaya yang besar	Secara keseluruhan, sistem informasi ini yang efektif dan efisien serta	sistem informasi ini, proses pemesanan <i>travel</i> menjadi lebih efisien dari segi biaya, tenaga, dan

No	Judul/Penerbit/Tahun Terbit	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Critisize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
	Sistem Informasi Dan Elektronika” Vol.2, No. 1, Desember 2019, Hal: 78-97) [19]	mendapatkan data <i>user</i>	dan keamanan <i>database</i>	karena fiturnya lengkap	meningkatkan kinerja perusahaan dan memberikan kemudahan bagi pelanggan.	waktu. Para konsumen memiliki kesempatan untuk melakukan pemesanan atau transaksi lainnya secara online setiap saat, tanpa terkecuali, selama 24 jam sehari dan 365 hari setahun, dari hampir setiap tempat di seluruh dunia.
6	<i>Urban Tourism APP Design Research for Luoyang based on Distinctive Local Culture (2nd IEEE International Conference on Knowledge Innovation and Invention 2019)</i> [20]	Penelitian ini fokus untuk merancang APP pariwisata yang berfokus pada budaya lokal Luoyang	Membahas tentang pemasaran tempat pariwisata pengalaman budaya pengguna dalam perjalanan, dan merancang APP pariwisata perkotaan yang berfokus pada budaya lokal	Terlalu fokus untuk mempresentasikan budaya lokal, padahal ada yang perlu dipertimbangkan juga seperti pariwisata dan infrastruktur	Masih fokus ke design aplikasinya untuk menampilkan budaya lokal yang dapat menjadi daya tarik wisata Luoyang	Penelitian ini menunjukkan bahwa dokumentasi desain sistem dapat dikatakan selesai pada tahap desain perencanaan pengembangan.
7	<i>The Design of Two-Way Relationship Tourism Planning System with User Centered Design (UCD) (2019 International Conference on Information and Communications Technology (ICOIACT))</i> [21]	Studi ini menerapkan pendekatan desain Berbasis Pengguna (UCD) dalam metodologinya.	Akan sangat susah sekali untuk mendapatkan informasi tentang tempat wisata tersebut terutama tempat wisata yang baru	Perlu menambahkan fitur rekomendasi tempat wisata berdasarkan minat dan preferensi wisatawan.	Memudahkan wisatawan untuk memberikan dan mendapatkan informasi wisata karena metode 2 arah tersebut	Sistem perencanaan pariwisata dua arah dapat memberikan manfaat bagi wisatawan, karena sistem ini dapat memberikan informasi yang lebih lengkap dan terkini sehingga mereka dapat

No	Judul/Penerbit/Tahun Terbit	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Critisize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
						membuat rencana perjalanan yang lebih baik
8	Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihiuci (Article in Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual · April 2022) [22]	Penelitian ini menggunakan metode <i>Design Thinking</i>	Kurang dalam tahapan <i>Emphatize</i> untuk mengetahui preferensi dari usernya	Menganalisis kelemahan dalam implementasi <i>Design Thinking</i> dalam beberapa konteks.	Dengan menggunakan metode ini dapat memudahkan user dalam memahami semua fitur yang ada	Penelitian ini menunjukkan bahwa metode <i>Design Thinking</i> dapat memberikan kemudahan bagi penggunaanya dengan hasil yang didapat yaitu “Baik”
9	Perencanaan situs web untuk bisnis Thrifdoor menggunakan metode pendekatan <i>Design Thinking</i> [23]	Penelitian ini menggunakan metode <i>Design Thinking</i>	Kurang mendalam Ketika dilakukan proses pengumpulan data dari client	Perlu untuk dilakukan proses pengulangan dalam <i>define</i> dan <i>ideate</i> agar hasil <i>testing</i> sesuai	Metode ini memudahkan <i>designer</i> untuk bisa menghasilkan inovasi yang dapat menyelesaikan masalah calon pengguna	Metode ini sangat membantu dalam perancangan <i>website</i> ini agar sesuai dengan keinginan dan kebutuhan <i>user</i> dan hasil rata rata yang di dapatkan dari <i>testing</i> yaitu “Baik”
10	Merancang pengalaman pengguna aplikasi agen perjalanan dengan pendekatan <i>Design Thinking</i> pada studi kasus Morvin <i>Tour & Travel</i> (diterbitkan dalam Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer). Vol. 7, No. 4, April 2023, hlm. 1595-1605) [24]	Penelitian ini menggunakan metode <i>Design Thinking</i>	Lebih menekankan kepada testing dengan dibantu metode pengujian (<i>User Experience Questionnaire</i>)	Pemilihan warna, font, pengaturan tata letak, penempatan elemen harus diperhatikan lebih detail agar pemahaman pengguna terhadap sistem lebih baik	Penggabungan metode <i>Design Thinking</i> dengan metode <i>User Experience Questionnaire</i> sangat membantu untuk membuat website yang sesuai dengan harapan <i>client</i>	penelitian ini merancang prototipe aplikasi <i>website</i> berbasis <i>Design Thinking</i> untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Hasil uji <i>UEQ</i> menunjukkan kategori yang sangat baik, namun evaluasi menyoroti pentingnya perhatian lebih terhadap pemilihan warna, <i>font</i>

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Perancangan

Perancangan adalah proses mengintegrasikan bagian-bagian terpisah menjadi satu kesatuan yang saling terkait, dengan tujuan menyelaraskan dan menghasilkan hasil yang berkelanjutan. Ini melibatkan konversi temuan dari analisis menjadi perangkat lunak, yang selanjutnya digunakan untuk mengembangkan sistem baru atau memperbaiki yang sudah ada[25].

2.2.2 Website

Website adalah Sebuah situs web merujuk pada halaman-halaman dalam satu domain yang menyimpan berbagai informasi[26]. Halaman-halaman ini biasanya berisi informasi dalam bentuk teks, gambar, video, dan elemen interaktif lainnya yang disusun dengan menggunakan bahasa pemrograman seperti *HTML*, *CSS*, dan *JavaScript*. *Website* dapat memiliki berbagai tujuan, mulai dari memberikan informasi, menawarkan layanan, hingga melakukan transaksi bisnis. Pengguna dapat mengakses *website* dengan mengetikkan alamat *URL* di *browser*, yang kemudian mengarahkan mereka ke *server* tempat *website* tersebut disimpan. Dengan adanya *website*, informasi dapat dengan mudah diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja, asalkan terhubung ke internet

2.2.3 Tour And Travel

Bisnis biro perjalanan atau *tour* dan *travel* adalah usaha komersial yang mengatur, menyiapkan, dan melaksanakan layanan bagi individu atau kelompok yang ingin bepergian terutama untuk tujuan wisata. Fokus utamanya adalah menyediakan paket perjalanan yang memberikan kemudahan dan efisiensi bagi masyarakat dalam menikmati masa liburan[27].

2.2.4 Outrek Tour Travel

Outrekk *Tour Travel* merupakan penyelenggara tur dan acara profesional yang telah memiliki pengalaman sejak tahun 2014. Selama bertahun-tahun, *Outrek Tour Travel* telah terbukti membantu ratusan perusahaan dan ribuan pelancong dengan menyediakan pelayanan terbaik

untuk setiap tur dan acara yang mereka adakan. *Outrek Tour Travel* menawarkan beragam paket yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, mulai dari tur keluarga yang menyenangkan hingga acara perusahaan yang besar dan penting, serta berbagai kegiatan lainnya seperti rapat, kegiatan *outbound*, *tour studi*, dan banyak lagi. Setiap paket yang *Outrek Tour Travel* tawarkan telah dirancang dengan cermat untuk memberikan pengalaman yang tak terlupakan bagi setiap pelanggan *Outrek Tour Travel* :

1. Corporate Gathering

Outrek Tour Travel menawarkan berbagai paket acara untuk pertemuan dengan rekan kerja atau staf kantor Anda, yang bisa diselenggarakan di berbagai kota di Indonesia seperti Jakarta, Surabaya, Bali, Yogyakarta, Malang, Semarang, Solo, Karimunjawa, Labuan Bajo, Lombok, Belitung, Makassar, Kalimantan, dan destinasi wisata lainnya, baik di dalam maupun luar negeri. Durasi acara dapat disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan Anda, mulai dari 2 hari 1 malam, 3 hari 2 malam, 4 hari 3 malam, 5 hari 4 malam, atau bahkan durasi yang lebih panjang sesuai preferensi Anda.

2. Outbound Package

Outrek Tour Travel menghadirkan beragam pilihan paket kegiatan di luar ruangan yang lengkap dengan fasilitas terbaik dan harga yang sangat kompetitif untuk berbagai kebutuhan acara, mulai dari acara perusahaan, komunitas, kelompok, hingga keluarga besar. *Outrek Tour Travel* menyediakan saran destinasi yang sesuai dengan jenis acara yang Anda inginkan di berbagai kota. Dari aktivitas ringan yang menghibur hingga tantangan luar ruangan yang memacu adrenalin, *Outrek Tour Travel* siap menyediakan pengalaman yang tak terlupakan untuk Anda dan para peserta acara Anda.

3. Meeting Package

Outrek Tour Travel menghadirkan pilihan paket pertemuan dan konferensi yang komprehensif, dengan fasilitas lengkap, dan tentu saja, dengan harga yang terjangkau bagi perusahaan Anda. Dalam layanan

Outrek *Tour Travel*, Outrek *Tour Travel* tidak hanya menawarkan ruang pertemuan yang nyaman, tetapi juga memberikan rekomendasi lokasi terbaik yang sesuai dengan kebutuhan Anda dalam mengadakan pertemuan atau konferensi dengan mitra bisnis Anda.

4. Paket *Family Tour*

Outrek *Tour Travel* siap membantu Anda merencanakan liburan yang tak terlupakan di berbagai destinasi wisata Indonesia. Outrek *Tour Travel* menawarkan beragam paket liburan yang dapat disesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan Anda. Mulai dari destinasi paling terkenal dan dicari hingga tempat-tempat yang unik dan menarik, Outrek *Tour Travel* memiliki opsi yang beragam untuk memenuhi ekspektasi liburan Anda.

5. Paket *Honeymoon*

Outrek *Tour Travel* memiliki beragam paket yang menawarkan suasana intim dan manis. Temukan rekomendasi destinasi bulan madu yang favorit dan populer, baik di dalam negeri, seperti di Indonesia, maupun di luar negeri. Jika Anda menginginkan pengalaman bulan madu yang tidak hanya intim dan pribadi tetapi juga unik, Anda akan menemukan banyak pilihan menarik yang bisa memenuhi keinginan Anda.

6. Paket *Study Tour*

Outrek *Tour Travel* hadir untuk memberikan solusi dengan menyediakan paket studi wisata yang lengkap dan komprehensif ke berbagai destinasi di dalam dan luar negeri. Outrek *Tour Travel* mengurus segala sesuatu mulai dari pengumpulan informasi, pencarian akomodasi yang sesuai, penyediaan transportasi, reservasi restoran, hingga menyediakan tim profesional yang bertanggung jawab menjaga keamanan peserta selama perjalanan. Outrek *Tour Travel* juga memiliki pemahaman yang mendalam tentang kondisi dan karakteristik masing-masing kota tujuan, sehingga Outrek *Tour Travel* dapat memastikan pengalaman studi wisata yang tak terlupakan bagi para peserta.

7. *Reguler Tour*

Outrek *Tour Travel* menawarkan beragam paket wisata yang lengkap, dengan berbagai pilihan destinasi kota, durasi perjalanan, dan jenis objek wisata yang beragam pula. Mulai dari mengeksplorasi keindahan sejarah dan budaya, merenungkan keagungan tempat-tempat religi, hingga mengejar petualangan seru, Outrek *Tour Travel* siap menyajikan pengalaman yang tak terlupakan. Tak hanya itu, Outrek *Tour Travel* juga menyediakan ragam atraksi dan kegiatan khusus untuk memperkaya pengalaman wisata Anda. Mulai dari menaklukkan arus deras dalam arung jeram, menyelami keindahan bawah laut, hingga merasakan sensasi menyenangkan berkeliling dengan ATV *off-road*. Outrek *Tour Travel* siap memenuhi segala kebutuhan aktivitas wisata Anda, termasuk *trekking*, tur jeep *off-road*, dan berbagai aktivitas seru lainnya yang akan membuat liburan Anda menjadi lebih berwarna dan berkesan.

2.2.5 *Unified Modeling Language (UML)*

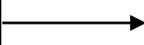
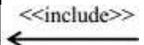
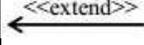
Unified Modeling Language adalah sebuah bahasa yang digunakan untuk menggambarkan dan menentukan sebuah sistem pengembangan melalui gambar atau diagram. UML terdiri dari beberapa tahapan yang perlu dipahami. :

1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan *workflow* atau aktivitas dari sistem yang dibuat. Penggambaran berbagai macam alir dari aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, penggambaran awal mulainya, aktivitas percabangan yang mungkin terjadi, hingga penggambaran akhir dari aktivitas sistem ini dipresentasikan melalui Tabel 2.2 *Use Case Diagram*:

Tabel 2.2 *Use Case Diagram* [28]

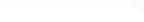
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Aktor	Memiliki peran sebagai orang atau <i>user</i> , sistem lain yang akan berkomunikasi dalam <i>use case</i> .

No.	Simbol	Nama	Keterangan
2.		<i>Use Case</i>	Interaksi antara aktor dengan sistem.
3.		<i>Association</i>	Penghubung antara aktor dengan <i>use case</i> .
4.		<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa <i>use case</i> secara keseluruhan merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.
5.		<i>Extend</i>	Menunjukkan bahwa <i>use case</i> merupakan tambahan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

2. Activity Diagram

Activity diagram adalah representasi *visual* dari aliran kerja atau aktivitas dalam sebuah sistem yang sedang dikembangkan. Diagram ini menggambarkan berbagai tahapan awal, aktivitas yang mungkin bercabang, hingga tahapan akhir dari aktivitas dalam sistem tersebut dipresentasikan melalui Tabel 2.3 *Activity Diagram* :

Tabel 2.3 *Activity Diagram* [29]

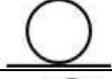
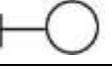
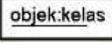
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Status Awal	Memiliki arti bahwa sebuah diagram aktivitas memiliki status awal.
2.		Aktivitas	Mendiskripsikan aktivitas yang dilakukan sistem (biasanya mengandung kata kerja)
3.		Percabangan (<i>Decision</i>)	Mendekripsikan apabila terdapat pilihan aktivitas lebih dari satu.
4.		Penggabungan (<i>Join</i>)	Penggabungan antara beberapa aktivitas yang digabungkan menjadi satu.
5.		Status Akhir	Merupakan akhir dari aktivitas sistem.

No.	Simbol	Nama	Keterangan
6.		<i>Swimlan</i>	Pemisah organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

3. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram digunakan untuk mengilustrasikan bagaimana objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* berinteraksi satu sama lain dengan mendeskripsikan urutan waktu dan pesan yang dikirim dan diterima di antara mereka. Diagram ini memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana interaksi terjadi di dalam sistem, melibatkan berbagai objek seperti pengguna, tampilan, dan komponen lainnya. dipresentasikan melalui Tabel 2.4 *Sequence Diagram* :

Tabel 2.4 *Sequence Diagram*[28]

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Aktor	Memiliki peran sebagai orang atau <i>user</i> yang sedang menjalankan sistem
2.		<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan
3.		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah <i>form</i>
4.		<i>Control Class</i>	Menghubungkan <i>boundary</i> dengan tabel.
5.		<i>A Message</i>	Memuat informasi aktivitas yang terjadi antar objek.
6.		<i>Line Life</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya dari sebuah <i>message</i> .
7.		<i>Self Message</i>	Komunikasi antar <i>life line</i> pada sebuah interaksi.
8.		<i>Object</i>	Komponen utama dari <i>Sequence Diagram</i> .

2.2.6 *ReactJs*

React adalah sebuah perpustakaan *JavaScript* yang bersifat *open source* yang digunakan untuk membuat antarmuka pengguna secara jelas, efisien, dan fleksibel. Dengan *React*, pengguna dapat membangun antarmuka yang kompleks dengan menggunakan potongan kode kecil yang terpisah yang disebut "komponen". Perpustakaan ini digunakan untuk mengelola bagian tampilan dalam aplikasi satu halaman serta untuk mengembangkan aplikasi *website*. *React* dikelola oleh Facebook, Instagram, komunitas pengembang, dan berbagai perusahaan lainnya. Fokus utama *React* adalah memberikan kecepatan, kesederhanaan, dan kemampuan untuk berkembang secara luas. Beberapa fitur unggulan meliputi JSX, Komponen *Stateful*, dan Model Objek Dokumen Virtual[30].

2.2.7 *Firebase*

Firebase adalah Sebuah platform telah dikembangkan untuk menghadirkan pengalaman aplikasi yang responsif dan dinamis dalam hal pembaruan data secara *real-time*. Dengan memanfaatkan layanan *Firebase*, aplikasi dapat terhubung dengan *server* dan secara otomatis memperbarui informasi pada setiap perangkat yang terhubung, termasuk situs web dan perangkat *mobile*. *Firebase* menawarkan beragam pustaka yang komprehensif yang mendukung sebagian besar platform, baik itu untuk situs web maupun aplikasi *mobile*, serta memungkinkan integrasi yang mulus dengan berbagai kerangka kerja seperti *Node.js*, *Java*, *JavaScript*, dan lainnya. Antarmuka Pemrograman Aplikasi (API) untuk penyimpanan dan sinkronisasi data akan menyimpan informasi dalam format JSON (*JavaScript Object Notation*) di cloud dan melakukan sinkronisasi secara *real-time*[31].

2.2.8 *Javascript*

JavaScript adalah Bahasa pemrograman yang paling dominan di dunia web adalah *JavaScript*. Hampir semua situs web menggunakannya, dan semua peramban web modern di desktop, tablet, serta ponsel mendukung *JavaScript*. Keberadaan *JavaScript* membuatnya menjadi

bahasa pemrograman yang paling umum digunakan. Dengan sifatnya yang dinamis, *JavaScript* cocok untuk pemrograman berorientasi objek dan fungsional. Selain itu, *JavaScript* dapat digunakan baik di sisi klien maupun server untuk membuat halaman web menjadi interaktif[32].

2.2.9 *Waterfall*



Gambar 2.1 Alur Waterfall[11]

Waterfall adalah suatu model pengembangan perangkat lunak yang mengedepankan urutan fase dan sistematis. Model ini seperti air terjun, di mana setiap tahap dilaksanakan secara berurutan dari awal hingga akhir. *Waterfall* menerapkan pendekatan yang terstruktur dalam pengembangan perangkat lunak, dimulai dari analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi program, pengujian, dan pemeliharaan.

Kelebihan :

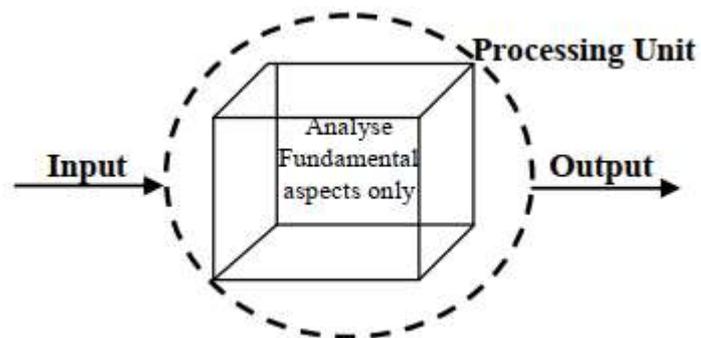
1. Mudahnya merencanakan dan mengintegrasikan
2. Pengembangan metode ini dilakukan secara bertahap
3. Pengembangan ini berdasarkan kebutuhan, desain antarmuka, penyediaan sarana dan prasarana, pengujian, instalasi, serta pemeliharaan

Kekurangan :

1. Penting untuk memperhatikan dengan cermat jika muncul masalah yang pada awalnya dianggap remeh sejak awal proses pengembangannya.

2. *User* tidak terbuka akan kebutuhan sistem apa yang ingin dipakai sehingga menghambat pengembangan suatu perangkat lunak
3. Menyepelkan kesalahan yang kecil akan berdampak sangat fatal jika tidak segera ditangani dari awal pembuatan sistem[6].

2.2.10 Black Box Testing



Gambar 2.2 Black Box Testing[33]

Pengujian kotak hitam adalah pendekatan pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsi-fungsinya tanpa memperhatikan detail internal. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kesalahan dalam fungsi, antarmuka, struktur data, kinerja, serta tahap awal dan akhir dari perangkat lunak[34].

Kelebihan :

1. Efisien untuk segmen kode yang besar.
2. Persepsi pengujian yang sangat sederhana.
3. Pengguna dan pengembang memiliki pandangan yang terpisah dengan jelas, di mana *programmer* dan pengujian beroperasi secara independen.
4. Proses pengembangan kasus uji menjadi lebih cepat.

Kekurangan :

1. Hanya sejumlah terbatas skenario pengujian yang sebenarnya dilakukan. Akibatnya, cakupan pengujian terbatas.
2. Tanpa spesifikasi yang jelas, desain kasus uji menjadi sulit.

3. Pengujian yang tidak efisien[33]

Rumus kelayakan *blackbox* :

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\% \quad (33)$$

Ketentuan : [33]

Skor yang diobservasi = hasil dari jawaban (Sesuai/Tidak Sesuai)

Skor yang diobservasi = hasil total keseluruhan point pengujian

Setelah diperoleh hasil persentase nilai kelayakan, angka tersebut akan diinterpretasikan ke dalam lima kategori tingkat kelayakan berdasarkan nilai persentasinya :

Tabel 2.6 Tingkat Kelayakan Blackbox[33]

Persentase	Tingkat Kelayakan
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup
21% - 40	Tidak layak
Kurang dari 21%	Sangat tidak layak

2.2.11 *System Usability Scale*

Menurut standar ISO 9241-11, usability merupakan seberapa mudahnya suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dengan efisiensi, efektivitas, dan kepuasan dalam konteks penggunaan yang spesifik. Konsep ini juga meliputi kemudahan dalam mempelajari dan menggunakan produk tersebut, yang dapat berfungsi sebagai indikator kualitas produk. Salah satu metode yang umum digunakan untuk mengukur *usability* adalah *System Usability Scale* (SUS), yang menggunakan skala penilaian dari 1 hingga 5 untuk mengevaluasi tingkat kesetujuan pengguna terhadap kegunaan produk tersebut, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. hingga sangat setuju[35]. Pertanyaan yang diujikan pada metode SUS ditunjukkan pada tabel 2.7

Tabel 2.7 *Pertanyaan System Usability Scale [35]*

No	Pertanyaan	Skala
1	Saya akan lebih sering menggunakan aplikasi ini	1-5
2	Saya merasa aplikasi ini tidak harus dibuat serumit ini	1-5
3	Saya pikir aplikasi mudah untuk digunakan	1-5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk menggunakan aplikasi ini	1-5
5	Saya menemukan fitur pada aplikasi terintegrasi dengan baik	1-5
6	Saya pikir ada ketidaksesuaian dalam aplikasi ini	1-5
7	Saya merasa kebanyakan orang mudah untuk mempelajari aplikasi dengan sangat cepat	1-5
8	Saya menemukan, aplikasi sangat rumit untuk digunakan	1-5
9	Saya percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini	1-5
10	Saya perlu belajar sebelum menggunakan aplikasi ini	1-5

Tata cara penilaian SUS [35] :

1. Setiap kali nomor pertanyaan ganjil (1, 3, 5, 7, 9) diajukan, jawaban responden akan dikurangi satu.
2. Setiap pertanyaan dengan nomor genap (2, 4, 6, 8, 10) akan memiliki lima nilai yang dikurangi dari jawaban yang diberikan oleh responden.
3. Dari hasil perhitungan nomor 1 dan 2, akan dibentuk skala penilaian dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju dengan rentang nilai 0 hingga 4.
4. Total dari semua jawaban responden yang telah diolah dari langkah 1 dan 2 akan dijumlahkan, kemudian hasilnya akan dikalikan dengan 2.5, dan dibagi dengan jumlah responden. Tindakan ini akan menghasilkan nilai antara 0 hingga 100.

Rumus mencari rata rata SUS :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} \quad (35)$$

Keterangan : [35]

\bar{X} = Skor rata rata SUS

$\sum x$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah responden

Sementara untuk *grade scale* terdapat 5 tingkatan yang masing masing ditentukan berdasarkan hasil nilai skor rata rata SUS. Berikut interpretasi nilai SUS pada tabel 2.8:

Tabel 2.8 Intrepretasi nilai *SUS* [36]

Grade	Hasil Skor SUS	Kriteria
A	Lebih dari 81	<i>Excellent</i>
B	68 – 81	<i>Good</i>
C	68	<i>Ok</i>
D	51 – 67	<i>Poor</i>
F	Kurang dari 51	<i>Worst</i>

2.2.13 Slovin

Metode *Slovin* adalah suatu teknik yang digunakan untuk menentukan ukuran sampel dari suatu populasi, terutama ketika populasi tersebut cukup besar dan karakteristik variansinya tidak diketahui. Metode ini menawarkan cara sederhana dan praktis untuk menghitung ukuran sampel yang dibutuhkan dalam survei atau penelitian dengan mempertimbangkan tingkat kesalahan yang diinginkan. Dengan menggunakan rumus *Slovin*, peneliti dapat memastikan bahwa sampel yang diambil cukup representatif terhadap keseluruhan populasi, sehingga hasil survei atau penelitian dapat dipercaya dan diandalkan. Metode Slovin diperkenalkan untuk memudahkan para peneliti dalam menentukan ukuran sampel yang diperlukan, terutama saat mereka dihadapkan dengan populasi yang besar serta keterbatasan dalam hal waktu, biaya, atau sumber daya lainnya. Dalam konteks survei dan penelitian, sering kali tidak mungkin untuk mengumpulkan data dari seluruh populasi karena berbagai keterbatasan tersebut[37].

Oleh karena itu, diperlukan teknik yang efisien dan efektif untuk menentukan ukuran sampel yang tepat. Metode *Slovin* merupakan salah satu metode yang sederhana namun efektif untuk mencapai tujuan ini, karena hanya membutuhkan informasi dasar mengenai ukuran populasi dan tingkat kesalahan yang dapat diterima. Dalam prakteknya, rumus *Slovin* membantu

peneliti dalam membuat keputusan yang tepat tentang berapa banyak responden yang harus diambil dari populasi agar hasil penelitian bisa menggambarkan kondisi sebenarnya. Populasi yang akan peneliti yaitu orang yang akan memesan pada website *outrak tour travel* dan orang yang sudah memesan di *outrak tour travel* berjumlah 500 orang. Penggunaan metode ini sangat penting dalam berbagai bidang penelitian, termasuk ilmu sosial, ekonomi, kesehatan, dan lain sebagainya. Dengan menentukan ukuran sampel yang optimal, peneliti dapat menghemat waktu dan biaya, serta memaksimalkan penggunaan sumber daya yang ada. Metode *Slovin*, dengan kesederhanaannya, telah menjadi alat yang berguna dan populer dalam perencanaan penelitian dan pengambilan sampel di berbagai disiplin ilmu[38].

Rumus Slovin :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad (38)$$

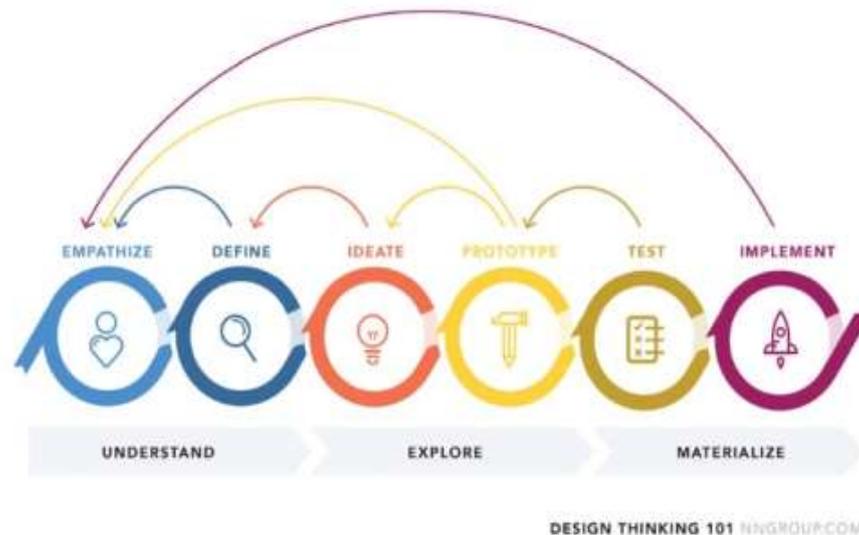
Keterangan : [38]

n = ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Tingkat kesalahan yang diinginkan

2.2.14 Design Thinking



Gambar 2.3 Tahapan *Design Thinking*[39]

Design thinking merupakan suatu pendekatan desain yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan cara memahami kebutuhan manusia yang terlibat melalui perancangan tatap muka[40]. *Design Thinking* telah menjadi suatu pendekatan berpikir yang semakin diminati oleh banyak orang dalam beberapa tahun terakhir. Pendekatan ini dianggap sebagai konsep yang tidak hanya relevan saat ini, tetapi juga akan menjadi sangat penting di masa mendatang. Dalam *Design Thinking*, perhatian utamanya terfokus pada peran manusia dalam proses inovasi, yang menekankan pentingnya observasi, kolaborasi, pembelajaran cepat, visualisasi ide, *prototyping* konsep dengan cepat, dan analisis bisnis. Pendekatan ini memiliki dampak besar pada inovasi dan strategi bisnis. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Design Thinking* adalah alat yang relevan dalam menghasilkan inovasi, serta dapat menjadi metode dalam merancang Model Bisnis yang inovatif. Dengan menerapkan *Design Thinking*, seseorang dapat menemukan ide-ide menarik yang memungkinkan mereka untuk mengubah cara berpikir, menciptakan terobosan baru dalam pengembangan Model Bisnis yang lebih inovatif. Fase *Design Thinking* terdiri dari 3 bagian utama yaitu *Understand*, *Explore*

and *Materialize*. Sub fase dari ketiga bagian utama tersebut terdiri dari *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test and Implement*.

1. *Empathize*

Fase *Empathize* terdiri dari 3 bagian: mengamati pengguna dan kebiasaan mereka dalam kehidupan sehari-hari (*Observe*), berinteraksi langsung dengan pengguna dan melakukan wawancara (*Engage*), serta menempatkan diri mereka dan berpikir sebagai pengguna (*Immerse*). Dimulai dengan mengidentifikasi lingkungan bisnis *internal* dan *eksternal* melalui observasi, mengumpulkan informasi menggunakan *Google Form*, dan berpikir sebagai pengguna.

2. *Define*

Suara pelanggan dalam tahap pendekatan *design thinking* ini dapat diperoleh dengan berbagai cara. peneliti menggunakan persona dari kedua pemangku kepentingan. Persona akan digunakan untuk mendefinisikan dan memfilter semua informasi saat peneliti melakukan perusahaan. Dari sudut pandang ini, hal yang penting adalah memanfaatkan, menafsirkan, dan mempertimbangkan semua temuan. Fasilitator didesak untuk mendorong semua anggota kelompok untuk berbicara tentang pengalaman mereka. Tujuannya adalah untuk membangun basis pengetahuan bersama. Hal ini paling baik dilakukan dengan menceritakan kisah-kisah yang telah dialami, memperlihatkan gambar-gambar dan menggambarkan reaksi serta emosi orang-orang. Sekali lagi, tujuannya adalah untuk mengembangkan lebih lanjut atau merevisi persona yang dimaksud.

3. *Ideate*

Brainstorming dan eksplorasi ide-ide kreatif yang memenuhi kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi dalam tahap *Define*. Kemudian, setiap anggota tim berbagi ide dengan satu sama lain dan berkolaborasi untuk mengembangkan ide-ide tersebut. Peningkatan

kreativitas per iterasi secara bertahap. Tergantung pada pernyataan masalah, sesi *brainstorming* umum tentang kemungkinan ide dapat diadakan di awal.

4. *Prototype*

Fase *prototype* bertujuan untuk membangun gambaran yang jelas tentang ide-ide yang telah dipilih. Tujuan dari fase prototipe adalah untuk memahami dan memilah komponen mana yang dapat diterapkan atau tidak. Dalam fase ini juga diukur dampak dan kompleksitas prototipe yang telah dibuat. Setiap perubahan yang dibuat akan memerlukan umpan balik dari semua anggota. Bagaimanapun, kita harus membuat ide-ide kita menjadi nyata sedini mungkin dan mengujinya dengan pengguna potensial. Dengan cara ini, kita menerima umpan balik penting untuk peningkatan ide dan prototipe. Moto dari opsi untuk tindakan ini sederhana: Sukai, ubah, atau tinggalkan.

5. *Test*

Demo antarmuka kepada beberapa pengguna yang akan menggunakan aplikasi tersebut. Selain umpan balik dari calon pengguna aplikasi yang sedang dibangun, umpan balik juga diperlukan dari *internal* atau tim yang terlibat dalam keseluruhan proses. *Fase* ini dilakukan setelah setiap prototipe yang dikembangkan dan/atau setelah setiap sketsa yang dibuat. Kita dapat melakukan pengujian dengan rekan kerja, tetapi interaksi dengan pengguna potensial adalah yang paling menarik. Selain pengujian tradisional, kini dimungkinkan untuk menggunakan solusi digital untuk pengujian. Prototipe atau fungsi individual dapat diuji dengan cepat dan dengan jumlah pengguna yang besar. Peneliti menerima sebagian besar umpan balik kualitatif dari fase ini.

6. *Implement*

Pada bagian implement dari metode *Design Thinking*, fokus utama adalah penerapan solusi yang telah dihasilkan dari tahap-

tahap sebelumnya seperti *empathize*, *define*, *ideate*, dan *prototype*. Implementasi melibatkan penerapan ide dan prototipe ke dalam aplikasi nyata, mengintegrasikan desain dengan teknologi yang relevan, dan memastikan bahwa solusi tersebut dapat diakses dan digunakan oleh pengguna secara efektif. Dalam konteks *Outrek Tour Travel*, tahap implementasi berarti mengembangkan dan meluncurkan situs web yang telah dirancang untuk memenuhi kebutuhan.